



Numero 4 - Dicembre 2007

Indice

- 1 Campagna SASL - Missione 2
di Giuseppe "vonfritz" Leo 2
- 2 Losing Concealment
Profili di giocatori italiani di ASL:
Andrea Pagni 4
- 3 Precisione innanzitutto :
Il Cecchino in ASL
di Lorian "gruntpgm" Rampazzo 5
- 4 E-E-Extending BRT
di Marco Oreste Mario Lombardi 5



Questa rivista ha carattere amatoriale. Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.



Eccoci qui per un nuovo numero. Un lungo parto. Le mie difficoltà personali hanno rallentato l'uscita del nuovo numero, ma non potevo fare altrimenti. Abbiate pazienza.

Sentendo, bazzicando, cogliendo gli umori da più parti, noto con piacere che la nostra comunità è una tra le più attive. Cio' ha portato all'avvicinamento di un discreto numero di neofiti che con l'aiuto dei soliti noti, è riuscito ad avvicinarsi al nostro gioco con meno difficoltà del solito. Questo, a mio parere, si deve anche alle scelte editoriali della MMP che pur criticandola quanto si vuole, con gli Starter Kit è riuscita ad avvicinare/interessare una buona fetta di wargamers ... bene, avanti così. Un'altra iniziativa degna di nota in questo spirito, è stata "La scuola Veneta". Con i suoi articoli divulgativi (che parlano) il nostro buon Lorian è riuscito a semplificare, per i non esperti, alcuni aspetti fondamentali del gioco rendendo più comprensibili le meccaniche di gioco. Un buon lavoro, i neofiti, hanno saputo apprezzare.

Ma veniamo al numero che avete tra le

mani. Partiamo con le gesta "romanzate" della I Compagnia del 131 Reggimento della 44 Divisione di fanteria Tedesca impegnata in territorio Russo: la campagna SASL iniziata nel numero 2. Di seguito la simpatica presentazione di ANDREA PAGNI, un altro conosciuto ASLers della comunità. Lorian Rampazzo ci introduce ad un nuovo modo di vedere lo SNIPER proponendoci poi uno scenario ad hoc che troverete alla fine della rivista. Finiamo in bellezza : Extending Blood Reef : Tarawa di Marco Oreste Mario Lombardi. Per questo eccellente lavoro ho cercato di dare un'impaginazione più vicina ai moduli della serie prevedendo, poi, uno speciale formato, scaricabile dal portale, che permetta una più facile archiviazione nei nostri Binder.

Un ultimo, per me penoso, appello alla comunità: partecipate attivamente alla creazione della rivista. Inviatemi i vostri elaborati. Lettere al direttore ? Consigli e richieste per articoli futuri ? Sicura pubblicazione.

buona lettura a tutti
vonfritz



Campagna SASL - Missione 2

di Giuseppe "vonfritz" Leo



... dal taccuino del tenente Hans Fritz
Von Rashiff

RUSSIA 24 luglio 1941, ore 20.00
Strana serata. Eravamo riuniti per festeggiare il compleanno del colonello Von Tugart, tutto intorno a noi la guerra. Alcuni ragazzi della 1a e della 2a compagnia avevano organizzato una piccola orchestra, niente di speciale, ma buona musica. Il tutto mi sembrava paradossale. Il colonello non aveva l'avambraccio sinistro, perso in chissà quale scontro, rideva e scherzava con un tenente di artiglieria di cui non conoscevo il nome, la stranezza era che era di razza "gialla" ... un giapponese. Mi chiedevo cosa cavolo ci faceva tra le steppe della Russia un giapponese. - Tenente Von Rashiff

- Buonasera Capitano Lemann
- Immagino si chiederà di quel giovane Tenente orientale, vedo che lo osservava con attenzione. I genitori si sono trasferiti a Berlino alcuni anni fa, so' che il padre insegna fisica all'università della città e il ragazzo allo scoppio della guerra ha fatto richiesta di entrare a far parte della nostra Wehrmacht ... un ragazzo in gamba mi dicono. E' da qualche giorno distaccato presso di noi. Ma, la prego volga il suo sguardo verso quelle ragazze del popolo che il Reich ci ha inviato, non le trova carine?

Si, erano carine, del servizio sanitario. Le vedevo civettare con un maggiore e un colonello non più giovane, ma la mia Margaret era altra cosa.

- Signor Capitano con il suo permesso vorrei ritirarmi, sono stanco e domani saremo in missione, la prego di perdonarmi.

Mi allontanai.



La luna era piena e illuminava la strada che percorrevo per arrivare alla mia baracca, ad est bagliori in lontananza, artiglieria campale, credo. Incrocio due soldati della 2a compagnia che cantano tendendosi a vicenda, non mi salutano, non fa' nulla ... ubriachi. Passo oltre. Il caporale Hausmann mi viene incontro per far rapporto, mancano tre uomini all'appello: i 2 soldati dell'orchestra e il Sergente Krause. Gli dico di non preoccuparsi, di disporre la guardia ed andare a riposare. Un brav'uomo il caporale. La sua famiglia è a Stoccarda, la moglie cura la macelleria che ha lasciato e cresce i suoi due bambini. Un brav'uomo. Un uomo d'esperienza che fa comodo alla compagnia. Mi butto sulla branda pensando al domani, chissà che finisca presto questa guerra, ha sentire la propaganda entro settembre sarà tutto finito, mi addormento con questa speranza.

RUSSIA 25 luglio 1941, ore 6.00
- Tenente Von Rashiff, lei con un piccolo gruppo di uomini avanzerà sul lato sinistro, vede qui, questo piccolo boschetto?

Il capitano Lemann mi indica la zona di impiego sulla mappa (17). Faccio un cenno di assenso.

- Tenente voglio che superi questo muro sulla sinistra e perlustri la zona del frutteto fino a quel piccolo specchio d'acqua. Metta in sicurezza questa zona e avanzi poi oltre cercando di portarsi sulla destra per congiungersi con gli uomini del sergente Krause.

- e Lei Capitano? - Io mi piazzero' qui in centro, in questo edificio (17Q4-P4) con le mitragliatrici (HMG&MMG) cerchero' di coprire l'avanzata di Krause sulla destra.

Bene, anche questa volta il coraggioso Capitano si teneva fuori dai guai. A dirigere il tiro delle MG ben riparato

in quell'edificio. Come al solito io e Krause avremo dovuto fare il lavoro sporco. Merda.

RUSSIA 25 luglio 1941, ore 7.00, zona di impiego.



Ci dividiamo dal grosso delle forze e porto i miei ragazzi sulla sinistra, il caporale Hausmann è con me. Ho un mortaio per un eventuale fuoco di copertura e una squadra anticarro (ATR) per qualsiasi evenienza, più altre 4 squadre al completo. La squadra con il mortaio avanza nel boschetto dove ordino si disponga per un eventuale copertura. Lentamente avanziamo cercando di sfruttare la vegetazione e notiamo un pillbox con una squadra e un caporale russo (426,7-0) ai margini del bosco. Il gruppetto con l'ATR si porta in avanti cercando di scoprire eventuali unità intorno alla zona del muro di pietra. Nulla per ora, se non quel pillbox che devo aggirare, non ho mezzi per attaccarlo. Sulla destra il sergente Krause avvista una squadra con un mortaio russo che apre il fuoco ma incredibilmente rompe l'arma (DR 12!!??). Intanto il capitano Lemann si appresta a posizionare le MG al primo piano dell'edificio centrale. Sentiamo delle urla, solo dopo ci racconterà il capitano che un Human Wave russo avanza da est velocemente (RE russa). Il fuoco della MMG falcia parzialmente un primo gruppo di russi mentre i rimanenti uomini spinti dalla paura, dall'odio, dalle sofferenze, da quella specie di coraggio/terrore che pervade alcuni momenti della battaglia avanza caricando (berserk!).

Il comando ci invia un ufficiale di artiglieria (RE tedesca, OBA 100mm) per coordinare un eventuale fuoco di supporto. Ordino agli uomini del mortaio di piazzare l'arma e prepararsi a fare fuoco. Intanto 2 unità russe (447 e 628) dietro il muro di pietra aprono il

fuoco contro i miei uomini che riescono a ripararsi senza conseguenze. Il capitano guida il fuoco delle MG, i serventi della HMG sono riusciti a piazzare velocemente l'arma e il gruppo di fuoco è ora devastante. La carica russa viene parzialmente annientata. Le MG tengono il fuoco (ROF) e riscono a attivare altre unità sulla sinistra (9-1,527). I russi, maldestri rompono, nel tentativo di ripararlo, il mortaio: la fortuna è dalla nostra parte. Il tenente di artiglieria, quel tipo orientale visto alla festa, tenta di centrare il fuoco di appoggio ma le coordinate sono errate. Un mortaio tedesco sulla destra va fuori uso. Una unità russa crolla sotto il fuoco degli uomini di Krause. Nuovo tentativo di coordinare il fuoco d'appoggio, tutto va' per il meglio. L'artiglieria spazza una vasta zona dove i russi soffrono perdite. Damn !! ... un cecchino russo elimina il nostro cecchino ... merda.

Trappole, Trappole ! (BOOBY TRAP, RE russa) una nostra squadra sulla destra viene ridotta. Il gruppo di MG guidato dal capitano elimina altre unità russe avanzanti e il fuoco sostenuto decima le ultime unità. Il caporale mi chiama e mi indica un punto nel cielo, uno STUKA !! (RE tedesca)



Un nostro Mortaio è definitivamente fuori uso. Perdiamo il collegamento con l'artiglieria fuori campo. Il mortaio dei miei uomini nel tentativo di colpire le unità nemiche dietro il muretto si rompe, merda, merda, merda ! Riusciamo a ridurre un unità russa (527) mentre i restanti uomini resistono ad ulteriori crolli. Sacrifico la mia unità anticarro (che crolla) per attirare il fuoco nemico ed aggirare le rimanenti unità a difesa del muro di pietra. Sul lato destro, i ragazzi di Krause in esplorazione scoprono un altro gruppo di russi (447,527,LMG,9-1) che falcia una squadra anticarro (KIA). Il movimento aggirante dei miei uomini riesce alla perfezione 2 unità nemiche prigioniere.



Cio' che rimane della carica russa avanza verso il capitano che falcia, aiutato dal fuoco sostenuto, le ultime unità nemiche. Una strage. Sentiamo un suono a noi familiare, una sirena prolungata, un suono raccapricciante : lo stuka attacca. Non vede le prime unità nascoste nel boschetto, ma centra perfettamente il bersaglio nell'area successiva. Un esplosione fa tremare il terreno. L'ufficiale russo viene eliminato, le altre unità crollano.



Ottimo lavoro camerata. Il cecchino russo colpisce nuovamente, un unità crolla. Non riusciamo ad individuare la sua posizione, merda. Viene ristabilito il contatto con l'artiglieria e si riprocede a coordinare il bersaglio. Un altro nostro mortaio si rompe. Sentiamo un urlo che ci fa' raggelare il sangue : MINE ! MINE ! (RE russa). Due mie squadre si ritrovano in un campo minato, una resiste, una crolla. Ordino loro di rimanere dove sono ... per ora.

Gli uomini nel campo minato perdono la testa (BERSERK), invani i miei urli per trattenerli: caricano il nemico. L'artiglieria comunica di aver finito le munizioni. Lo STUKA tenta un attacco ma non fissa il bersaglio. L'unità ormai fuori controllo carica il nemico che la riduce e cio' che ne

rimane riesce ad avanzare in CC. L'assalto ravvicinato non si esaurisce e l'esito è incerto. Ordino una squadra di precipitarsi in loro aiuto (CX), ogni attimo di esitazione può risultare fatale. Intanto lo STUKA rientra alla base ci sorvola e agita le ali in segno di saluto: alzo una mano ringraziandolo. Riceviamo l'ordine di mantenere le posizioni conquistate: interrompere immediatamente l'avanzata. Le unità in combattimento ravvicinato hanno avuto la meglio. Teniamo la posizione. IL caporale Hasmann mi comunica le perdite della compagnia : una squadra e una crew eliminata. I russi hanno avuto la peggio: 3 leader, 10 squadre, 1 HS eliminati. 5 Squadre catturate. Il Capitano ordina di eliminare i feriti russi non trasportabili. Hausmann mi guarda, gli faccio un cenno di assenso. La guerra non è fatta per gentiluomini. Mi vergogno per questo, ma so' che tutto presto sarà dimenticato. Ricorderemo solo i giorni di gloria. Quegli inutili, stupidi, falsi giorni di gloria. E dimenticheremo.

vuoi collaborare ?
bene, scrivimi all'indirizzo
mtwmle@tin.it



Questa rivista ha caratteristiche amatoriali.

Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.

Losing Concealment Profili di giocatori italiani di ASL:

Andrea Pagni



Il mio nome è Andrea Pagni. Non so perché ma alcuni miscredenti mi hanno misteriosamente affibbiato il soprannome di Capitan Coniglio. (N.d.R. altri miscredenti hanno storto il naso alla notizia di questa intervista, dimenticando che il Nostro nel 2006 ha comunque vinto il Trofeo Memorial Dal Bello di San Marino ed è stato il primo italiano in classifica all'Open di Verona).

Sono nato il 9 marzo 1961 a Milano, dove tuttora risiedo. Essendo uno scapolo d'oro posso giocare molto e spostarmi facilmente, così mi potete trovare in parecchie Conventions (praticamente tutte quelle del Norditalia) ed ai vari Gathering e ritrovi di ASL come lo Sproing ed il Ventate. Se avete difficoltà a riconoscermi ecco una foto:



Ho cominciato a giocare nel 1977, il primo gioco fu Starsoldier della SPI seguito subito dopo da Panzer 44. In effetti non ho giocato a nessuno dei due per molto tempo. Poi nel 1981, poco prima della mia partenza per il servizio Militare ho "scoperto" l'esistenza di un club a Milano Da lì è iniziata la vera dipendenza ... Oramai "appartengo" corpo e anima ai Signori del Gioco, le leggendarie Giacche Blu di Milano per chi ricorda il CIWAS. Tra i miei i miei avversari abituali ci sono Alberto Ciampichetti, Germano Frigerio, Alessandro Bray e l'ultima entry Mario Aceto. (Non so perché ma adoro giocare in torneo con Fabrizio Da Pra ...)

Direi che gioco di tutto. I miei preferiti sono quelli della serie GboH

e le varie incarnazioni della GCA. Tra i giochi non di serie ritengo che card-driven come Hannibal (AH) e Successors (AH) siano delle vere gemme. Ultimamente sto giocando parecchio a Twilight Struggle (N.d.R. Magic, Ruolo, Tridimensionale? Sguardo sdegnato ... Ma allora non giochi proprio a tutto!). Direi che ormai gioco al 50% ad ASL e 50% ad altre cose, grazie anche alle numerose occasioni di incontro disponibili. Preferisco il ftf al gioco in rete.

Ho ASL da quando è uscito, una sola copia di tutto il materiale "ufficiale" più un po' di moduli sia HoB che Critical Hit. Non compro molto di usato, ritengo che i prezzi su E-bay siano un po' assurdi. Da bravo "disangolatore" tutte le mie decine di migliaia di pedine sono minuziosamente spuntate e religiosamente ordinate nelle scatolette IPPI. Prima giocavo saltuariamente ad ASL, solo dal 2004 dopo la mia partecipazione al Winther Gathering di quell'anno pratico con un po' più di regolarità grazie alla comunità di Italian ASL che mi ha offerto l'occasione di incontrare così tanti "compagni di gioco".

Secondo me tre sono le nazionalità più interessanti: i Tedeschi, gli Inglesi (che in effetti sono abbastanza equivalenti ai primi in termini di gadgets e qualità) ed i Russi. Se proprio devo scegliere tra queste opto per i Russi. Come ambientazione gioco quasi esclusivamente l'ETO. Non ho nessuna esperienza di PTO e pochissima (e persa nel tempo) di Nord Africa.

Non gioco molto le Campagne, è affascinante in esse il concetto di conservazione della forza ma sono eterne mentre anche i più lunghi scenari sono giocabili in tempi umani. Non ho uno scenario più giocato e mi piace molto variare per vedere nuove situazioni.

Penso che il miglior modulo in assoluto sia Beyond Valor per la presenza simultanea di russi e tedeschi, vero cuore della 2a Guerra Mondiale. Mi piacerebbe provare prima o poi Cassino della HoB, avendo molto apprezzato Thunder at Cassino (AH) mi piace l'ambientazione. Intanto sto ini-

ziando una Campagna a Kampfgruppe Peiper I, una situazione affascinante nonostante non adori gli Americani ...

Non mi piacciono molto in ASL le regole sugli Italiani (e non dico altro), il sistema di "to hit" verso la Fantaria in casa (in tal caso i Carri sono veramente penosi), lo Street Fighting (penso sia un po' troppo eccessivo quando usato contro veicoli scortati da squadre a piedi) e le regole sull'OBA (normalmente quando scelgo uno scenario scarto quasi sicuramente quelli con radio e/o telefoni). Mi piacerebbe che ci fosse qualcosa che tolga un po' di controllo al giocatore: più lo scenario è grosso e più il coordinamento "totale globale" che si è in grado di ottenere diventa assurdo.

Tutti quelli che giocano con me ad ASL non possono evitare di notare che io gioco velocemente. È il mio stile. Secondo me la velocità aggiunge una dimensione in più alle partite, in fondo facciamo un gioco tattico ed i turni sono di 2 minuti di tempo reale ... non è un combattimento con le picche! Se si è veloci magari si fanno un po' di errori, ma il "feeling" è totalmente diverso e si può sempre dare la colpa appunto alla velocità. Se invece si fa una "vaccata" clamorosa dopo 20 minuti di pensata ci si sente molto peggio ...

N.f.d.R. (Nota finale del Redattore): ulteriori detrattori (poi sempre gli stessi!!) dicono che il punto forte del suo gioco sia il tiro dei dadi. Maligni! Semplicemente il suo motto è "in ASL la Dea Bendata non conta nulla ma è sempre meglio tirare basso" ...

N.v.f.d.R. (Nota veramente finale del redattore): Edizione straordinaria!!! Spie infiltrate mi segnalano che Andrea ha un incoffessato e nuovo feticcio per i dadi! Se è vero, lo attendiamo alla prossima Convention con una foto di John Holmes

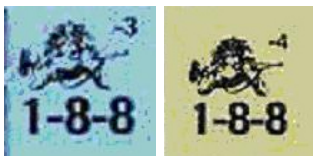
Precisione innanzitutto :

Il Cecchino in ASL

di Lorian "gruntpgm" Rampazzo



Tutti i giocatori di ASL sanno come funziona il Cecchino nel gioco, non è un argomento difficile o poco usato come uno sbarco o l'uso delle biciclette. Il SAN o Sniper Activation Number (o NAC o Numero di Attivazione del Cecchino) è usato sin dalle prime battute di gioco allo scopo di "punire" chi fa un fuoco inutile (ed ha SAN alto) o chi è troppo fortunato (ed ha SAN basso). Orientativamente il SAN esprime inoltre il numero effettivo di Cecchini che sono in giro durante lo scenario, al punto che chi ne è bersagliato e riesce a scovarlo (Sniper Check) abbassa il SAN di uno, vale a dire lo elimina.



Molti dei giocatori di ASL non sanno però che questo cattivone rappresenta una delle (per la verità non molte) regole simulate non ereditate dal suo progenitore, Squad Leader (SL). Non è male il Cecchino in SL, è un SMC micidiale che ha la caratteristica di essere in completo controllo del giocatore, diversamente dal casuale e caotico omonimo di ASL.

Per consentire a tutti quelli che sono arrivati ad ASL senza passare dal via (SL) di conoscere questo simpatico combattente di cartone riportiamo qui le regole per usarlo. Sperando che a qualcuno venga in mente di produrre un bello scenarietto che lo usi. Ed ecco il nostro eroe nella figura qui accanto. I tre valori in basso nel segnalino sono i soliti: Fattore di Fuoco, Portata e Morale. Il valore più piccolo in alto a destra è il DRM specifico al proprio fuoco: il Cecchino lo applica a sé stesso, e di solito lo rende mortale. Per fortuna ha solo 1 come Fattore di Fuoco, però pensate che effetto quando spara ad unità in campo aperto. Il DRM è un'espressione della sua abilità di tiro, i più bravi sono dotati di un -4 che ti stende al primo colpo ovunque tu sia!!

Le regole che ora mi appresto a riportare non sono quelle originali ma un loro riassunto, e sono lievemente ritoccate in senso "ASListico" per una più facile comprensione da parte dei profani di SL ed una corretta applicazione in ASL. Per tutte le regole non riportate specificatamente si applicano quelle standard del gioco.



1.0 Il Cecchino

1.1 Il Cecchino è un SMC con 6 Punti Movimento dotato di un DRM speciale, indicato nel segnalino in alto a destra, che applica solo al proprio fuoco.

1.2 Il Cecchino è un'unità che viene sempre piazzata HIP in terreno definito come non aperto (compreso dietro a muri o siepi). L'unità non perde il proprio stato HIP quando fa fuoco, ma lo perde (e non diviene neppure Concealed) se si viene a trovare in LOS di una qualsiasi unità nemica ed in terreno aperto rispetto a questa.

1.3 Il DRM di un Cecchino si applica solo al proprio fuoco e solo se l'unità è HIP o Concealed. Le modificazioni dei Fattori di Fuoco che un Cecchino deve subire e che sono relative al TPBF, PBF, Area Fire ecc. vengono invece applicate al modificatore (FRD). Es. un Cecchino con DRM -1 che spara TPBF (x3) come Final Fire (/2) è ancora dotato di un -1 ($-1 \times 3/2 = -1,5$ FRD -1).

1.4 Il Cecchino può far Gruppo di Fuoco con il proprio Fattore di Fuoco ma non applica al Gruppo il proprio Modificatore. Quando spara da solo il Cecchino non può applicare altri DRM derivanti da Leader o Eroe.

1.5 Un Cecchino che muove perde il proprio status di HIP ma mantiene il Concealment. Se muove in LOS di

unità nemiche perde anche il Concealment persino se effettua Movimento d'Assalto (o Avanzata) in terreno non aperto. Se spara quando è Concealed perde comunque tale stato, ma può riguadagnarlo nel modo normale.

1.6 L'effetto del fuoco di un Cecchino è convertito in modo che ad un KIA sulla IFT corrisponda un "1" di risoluzione ed un "K" corrisponda ad un "2". In caso di più bersagli si effettua una normale random selection analoga a quella del Cecchino in ASL.

1.7 Lo Sniper Check si effettua normalmente ma l'effetto è diverso: le unità che lo tentano non vanno TI e se riesce il Cecchino non viene eliminato ma da HIP diventa Concealed e se Concealed perde questo status. Ciò consente alle unità di fare fuoco contro il bersaglio scoperto. Si può tentare un solo Sniper Check in risposta al fuoco di un Cecchino.

1.8 Il Cecchino ha il Morale crollato inquadrato (cioè è capace di Self Rally).

1.9 Un Cecchino non ha capacità di trasporto e non può usare SW, IG ecc.

Pensate che belle caratteristiche ha. Può spostarsi, aggiungere il suo fuoco a quello di altre unità, entrare in CC, diventare eroico o berserk, o arrendersi. E poi il giocatore può controllarlo, piazzarlo nei punti strategici, dominare una strada con il proprio DRM (e chi oserebbe muoversi con il rischi di prendersi con un -2 di Movimento cumulato con un -4 di Cecchino?).

Ah, dimenticavo, c'è uno scenarietto in fondo alla rivista ma dove l'avrò vista questa scena ... chi l'avrebbe mai detto che era Vin Diesel ...

E-E-Extending BRT

di Marco Oreste Mario Lombardi



E-E-Extending BRT

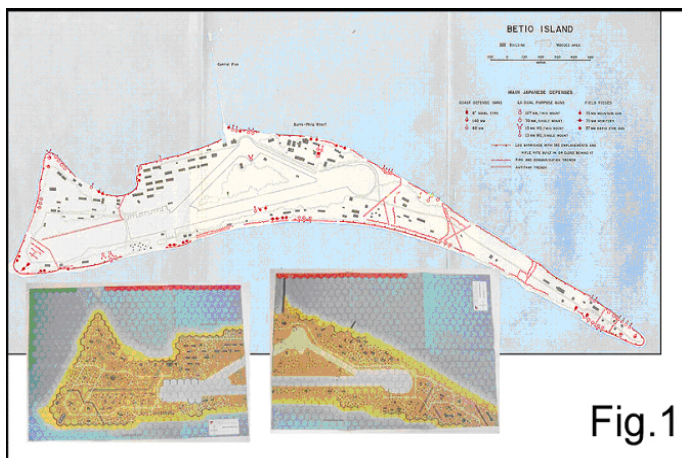


INTRODUCTION

I've just finished my first game at ASL historical module 5, Blood reef: Tarawa, Campaign game CGIII, the whole stuff. The game requires quite an effort in planning from both players, and you feel compelled in studying every single hex, in following the steps of every single unit. So taken I have been by the situation, that I designed some add-ons for this module, just to complete the game with things that the designers phased out for practical reasons, with ideas for making the game even more tasty. Here are my proposals, they have not been playtested.

EXTENDED TARAWA

First of all, the Betio island, objective of the assault, is not completely depicted by the game map. In Figure 1 I pasted the picture of an original map of the island with the pictures of the maps present in the module.



You can see that it has been left out a long, narrow stretch of land. It is a third of the length of the island but only a little portion of the surface, a zone that historically was mopped up last when the battle had

already been won on the rest of the objective; sure that it is not influential in the game, and the designers left it out because it would have been a pretty waste of money in producing a third sheet of map almost completely depicting sea. What about printing it by your own on a plotter? I designed a version of mine with a graphic software. Yes, it is a poor map, the colours are off. This last useless sheet of map is to be adjoined to the right of Red Beach Three.

The rules for using it are simple.

The lettering in violet is for the negative lettered hexrows.

The buildings and pillboxes on the added map are not counted for victory conditions. The Japanese player will set the reserve pool units there, concealed, in building or fortifications locations. At start, Japanese player can set up there units from Elements of island command and 1st and 2nd companies, 7th special naval landing force and Reserve pool, fortifications and guns from Black Beach Two and Red Beach Three [EXC. Guns and fortifications must set up adjacent to at least one seawall hexside].

In CGIII the added map is subject to an additional 2 hex radius Naval Bombardment.

Please note that the two 8 inch guns placed on the other end of the island (the additional 200L turrets the Japanese player can buy) were faced south and set up in hexes negativeH73 and negativeI75, adjacent to the beach. I made also two sloppy overlays for the emplacements.



EXTREME TARAWA

From the order of battle the playtester left out two battalions of marines of the overall division that assaulted at Tarawa. The reason is that they would have made the USMC player too strong. Historically, one battalion of marines was wiped out before getting on the beaches and another battalion was diverted from the landing and sent to chase down the Japanese stragglers. On the other side about the order of battle it has to be said that the USMC receives all the complement of armoured vehicles, while in history it happened that long range gun fire destroyed several landing ship with vehicles on board. The whole light tank force was sunk and even his commander was severely wounded while wading on foot, he avoided drowning by climbing on a



pile of submerged corpses and on this gruesome island awaited for aid.

If you decide to add these troops I suggest several variants to be put in effect. The format is as follows: Player: the player that makes the decision to put in effect the variant. When: the moment when to make the choice. Effect: the effect on game to be implemented. Balance: effect in the game to counterbalance the advantage given by the variant. Note: historical note.

VARIANT 1

Player: USMC player. When: before turn 1 of date 1. Effect: add the following USMC battalion as Follow on.

BLT # EXT1	
ID	Group Type
GF1	HQ Company
GF2	Rifle Company
GF3	Rifle Company
GF4	Rifle Company
GF5	HW Company

Balance: the Japanese player chooses three out of these five:

a) Man the Niminoa. Remove 2x448 and 2xMMG and set them aside as off map machinegun nest. After set up of any wave on Red Beach Two, resolve three attacks on the IFT on the 8 column against the cloacked counters chosen by the Japanese and apply the results before map entry. During each turn the American player may remove the Niminoa troops if declares an attack against them and then rolls a dr 1-3. The attack is declared if the American recalls two FB with bombs, or after getting battery access cancels a NO-BA fire mission. In case of succesful attack against the Niminoa record 2 Japanese CVP.

b) Swim to the wrecks. Before 20 PM date, remove 1x347 and set 4 concealed 137 under four wrecks in reef hexes. This units may fire normally but cannot move, rout, advance and are immune to HOB. They are eliminated if fail a MC, are fired upon with a +2 TEM.

c) Enforce sniper tactics. At start remove three 448, deploy them in HS and set the aside as detached sniper force. Until there are troops in the sniper force the Japanese player can reroll any sniper attack that resulted in dr of 3 or 4. If a sniper attack result is a 6, remove one HS from the sniper force. When the last

HS is removed the japanese player loses the effects of this option and record the 6 CVP as japanese losses.

d) Enforce flanking fire tactics. Each Japanese 448 and 447 that is into a trench and fires against a target in a Beach hex and is going to be covered with a First Fire counter, at Japanese player's option, may place a Final Fire counter and place a 1 FP fire lane up to 6 hex away instead of place residual firepower. The firelane must cross at least 2 beach hexes. All fire lane rules apply, malfunction is NA, the japanese squad does not take other MG peculiarity.

e) Long range gun fire. Raise the acquisition DRM of G13.46, second sentence, to -2 for guns of calibre 76mm or larger.

Notes: The landing ships wer not able to get closer to the island for the lack of high tide, the marines of the follow-on force jumped in water at the margin of the reef and tried to wade for 400 meters under heavy fire while the first wave had not been able yet to silence any bunker: they were decimated. The Niminoa was a British steamer that the owner scuttled when the Japanese seized the Gilberts. For two days the Japanese were able to send troops on the hulk and severely harrass the landing troops, causing lots of casualties. The marines targeted the Niminoa with machinegun fire and individual soldiers climbed on it to have firefights with the Japanese marines. On the second day air strikes were ineffective against the stranded ship and the gunfire from two battleships eventually annihilated the Niminoa and all personnel aboard. Other Japanese snipers swimmmed to the wrecks of American amphibious tractors and tanks and fired at the passing USMC troops; they too had to be killed one by one.

VARIANT 2

Player: Japanese player. When: Before the start of 22 AM date. Effect: add the following USMC battalion as Divisional Reserve.

BLT # EXT2	
ID	Group Type
HF1	HQ Company
HF2	Rifle Company
HF3	Rifle Company
HF4	Rifle Company
HF5	HW Company

Balance: add 3 3x448, 3x447, 3x347, 3x336 to the



Japanese reserve. Shorten the 22PM date length to 4 turns. Note: Japanese survivors abandoned Betio island to flee on foot on the other islands of the Tarawa atoll; a whole battalion was sent after them and the hunt lasted to the Buikiri island, on the opposite side of the atoll, where less than 200 Japanese were put back to the sea and killed with help of air strikes.

EXCESSIVE TARAWA

More options. Some are hypothetical and can be used together with the ones said before. You could apply them in pairs, one for the USMC player and one for the Japanese player.

Japanese options:

f) American confusion. Until the Wind Change roll in the USMC turn is 3 or less; the number of USMC [DRM: leadership modifier of the best unwounded, GO USMC leader in a Beach hex] controlled Beach hexes, USMC MMC may not move in non-Beach, non reef hexes.

g) Stragglers. On a Wind change roll on Japanese turn, if the coloured die is a 2 the Japanese receive a reinforcement according to the following table: White die: 1 - Hero, 2 - fanatic 238 HS, 3 - 237 HS, 4 - 137 HS, 5 - 128 reduced inf crew, 6 - 127 vehicle crew. Set up in a controlled Japanese hex in a Japanese Set Up area, RS if more than one exists. NA after 21 PM date.

h) pull the mines from the depot. On the Fortification purchase table on page T15, at line A-T mine factor, delete notes a and b.

i) ICB organized defence. If the legitimate target for a Banzai Charge is a USMC MMC on a ICB roof location, the Japanese player can declare a multihex Banzai charge and without the normally needed Japanese leader.

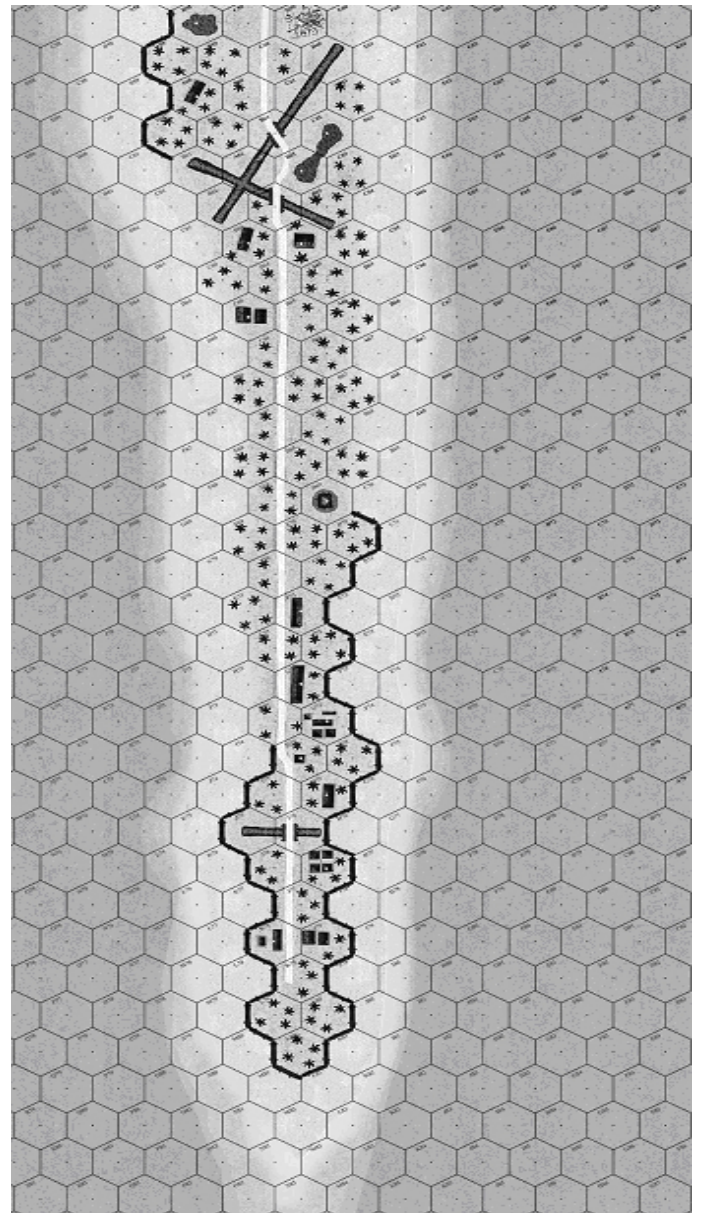
American options.

i) Japanese disillusionment. Count the ICB location controlled by the USMC on the two main maps, counting M45 twice. If the total is 5 or 6, from the following turn all broken or encircled Japanese MMC check morale at the end of the Rally Phase, passing morale rallies the broken units, failing causes CR.

k) Unload the bazookas. Add 1 BAZ 43 in each USMC HW company,

j) AT grenades. LATW inherent to the USMC MMCs. Usable only in PrepFire Phase, counts as a SW usage. Available on a dr 1-2, DRM: +1 id HS, +1 on 20 AM and 20 PM, dr resul 6 pins the user. Fires like a gun without backblast or fate penalties with a +2 DRM for hex of range beyond all other Chapter C DRMs, resolve hit as a HEAT ammunition with TK of 9, HE equivalence of 4. CH possible.

l) Stragglers. On a Wind change roll on USMC turn, if the coloured die is a 2 the USMC player receive a reinforcement according to the following table: White die: 1 - Hero, 2 - fanatic 248 HS, 3 - 248 HS, 4 - 238 HS, 5 - 238 HS, 6 - 126 crew. RS one USMC sniper and place the reinforcement in the closest Beach hex controlled by USMC player, choose if more than one available. NA if no controlled Beach hex exists or after 21 PM date.



THE THIRD MAP: To download the add on map go to <http://www.openground.it/tarawa/addonmaptarawa.jpg>.

NDR dal sito www.openground.it potrete scaricare le pagine formattate per poterle inserire nel vostro raccoglitore.

ASL Playtesting: Ci crederesti che Caparzo è Vin Diesel?

Il Tedesco piazza per primo	1	2	3
L'Americano muove per primo			

Condizioni di Vittoria: l'Americano vince se riesce a scoprire l'unità POW ed uscire da 46Z4 con almeno xEPV.

Tedeschi (SAN vedi SSR2, ELR 4): Cecchino 1-8-8⁻³ (piazza tra le colonne Z e BB escluso in BB5), 1 HS POW (piazza in edificio adiacente a CC6)

Americani (SAN vedi SSR2, ELR 4): 9-2, 8-1, 8-0 + LMG, Eroe, 1-8-8⁻⁴, HS (entrano in EE9)

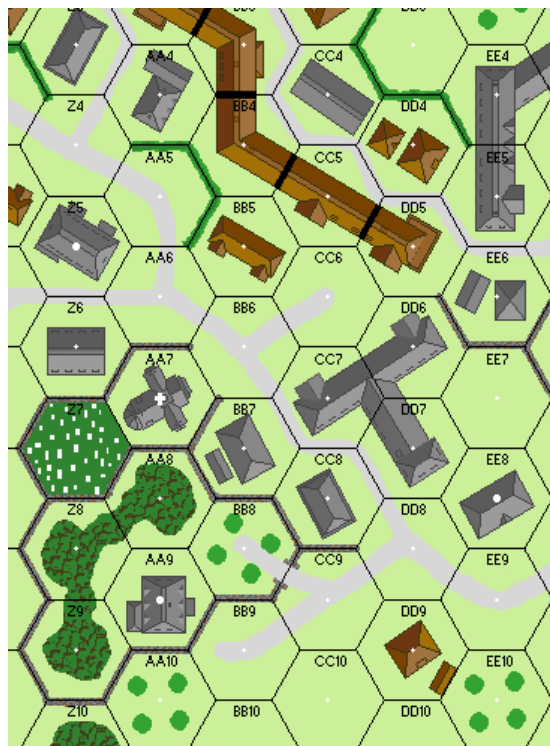
SSR1. Le condizioni ambientali sono Moderate, senza vento all'inizio.

SSR2. Non vengono piazzati i Cecchini ma si usano quelli di Squad Leader.

SSR3. Tutti gli edifici in pietra hanno il primo piano e scale inerenti anche se sono costituiti da un solo esagono.

SSR4. Le unità americane entrano senza essere Concealed e non possono guadagnare tale status durante il gioco.

SSR5. L'unità POW non muove e non può essere catturata.



Mapa 46

Solo le colonne da Z a EE
e le file con valore ≥ 4